

*The Legendary*

26 032 4

# EL DORADO



Ravensburger

Per 2 -4 intrepidi capi spedizione. Età: 10+

**Autori:** Reiner Knizia **Editing:** André Maack, Daniel Greiner **Illustrazioni:** Franz Vohwinkel

## DESCRIZIONE

Sepolta nella giungla del Sud America si cela El Dorado, la leggendaria città dell'oro. Si tratta di un regno perduto che nasconde inesaurevoli ed inestimabili tesori: oro, gioielli e manufatti preziosi. Sarete i capi spedizione che condurranno un gruppo di impavidi avventurieri alla ricerca della città perduta. Raggruppate un team di esperti, organizzate l'equipaggiamento necessario e pianificate il viaggio con attenzione. Il primo giocatore che attraversa i confini della città d'oro vince e può reclamare il tesoro.

Prima di leggere le istruzioni, assemblate le diverse parti del piano di gioco seguendo le indicazioni riportate nella guida "Preparazione del gioco".

## COME SI GIOCA

A ciascun giocatore viene affidato un mazzo di carte da posizionare di fronte a sé coperto e dal quale pescare. È il mazzo principale e rappresenta la propria spedizione. All'inizio del gioco, ogni mazzo è formato dalle seguenti 8 carte spedizione: 1 marinaio, 3 esploratori e 4 viaggiatrici. All'inizio del proprio turno gioco, ogni giocatore pesca **4 carte** dal proprio mazzo principale. Le carte spedizione possono essere utilizzate per muoversi sul piano di gioco o per assoldare più persone per la spedizione.

### Carta Spedizione



## TURNO DI GIOCO

Ciascun turno è composto da 3 fasi:

### 1 - Gioca



Gioca le carte che hai in mano per **far avanzare** la tua pedina o per **acquistare** una nuova carta.

### 2 - Scarta



Metti le **carte giocate** nel mazzo degli scarti.

### 3 - Pesca



Pesca tante carte fino ad averne **4 in mano**.

Il giocatore che inizia il gioco riceve il gettone raffigurante il cappello da esploratore e completa le 3 fasi previste per il suo turno.

Il turno passa poi al giocatore successivo che, a sua volta, completerà le tre fasi previste. L'obiettivo è raggiungere El Dorado!

## Fase 1 - Gioca

Al proprio turno, ogni giocatore gioca le carte che ha in mano per (A) muovere la sua pedina **e/o** (B) acquistare 1 nuova carta per la sua spedizione.

Ogni carta che si ha in mano può essere giocata una sola volta. Innanzitutto vanno giocate le carte necessarie per muovere la propria pedina e si utilizzano, poi, le carte restanti per comprare 1 nuova carta.

### A - Muovere la pedina

Il sentiero che conduce a El Dorado attraversa diversi tipi di territori: paesaggio (verde, giallo e blu), rovine (grigio) e il campo base (rosso).



Per posizionare la pedina all'interno di una casella, occorre soddisfare i requisiti indicati. Maggiore è il numero dei simboli riportati nella casella, più difficile sarà poter posizionare la pedina. Il numero dei simboli riportato rappresenta il valore della casella.

### Caselle paesaggio

Il giocatore di turno gioca una delle carte che ha in mano e la posiziona sul proprio pannello spedizione. La maggior parte delle carte riporta un valore numerico che corrisponde alla potenza di quella carta. Questo valore permette di muovere la pedina di 1 o più caselle dello stesso tipo, adiacenti alla posizione iniziale. Successivamente, può essere giocata un'altra carta per fare un'ulteriore mossa.

Ciascuna delle carte giocate deve soddisfare **2 condizioni** precise:

1. Il simbolo sulla carta deve corrispondere al colore/simbolo della casella sulla quale si vuole muovere la pedina.
2. Il valore della carta deve essere uguale o superiore a quello della casella.

Se la carta soddisfa entrambe le condizioni, si può muovere la pedina sulla casella corrispondente.

Se il valore della carta è superiore e si ha quindi della "potenza residua", la si può usare per continuare a muovere la pedina sulla casella successiva. Prima di effettuare un'altra mossa, è necessario sottrarre la potenza già usata per lo spostamento precedente dal valore della carta e controllare poi che le 2 condizioni richieste siano soddisfatte.

È possibile decidere di fermarsi in un qualsiasi momento e in questo caso si perderà la potenza non utilizzata.

**Importante: Non è possibile combinare** fra loro più carte per ottenere una potenza maggiore e raggiungere così con la propria pedina una casella dal valore alto!

### Caselle speciali



Per muovere la propria pedina su una casella **rovine** o **campo base**, è possibile usare una carta qualsiasi che si ha in mano. Il numero dei simboli sulla casella indica il numero di carte necessarie da giocare. La tipologia di queste carte è irrilevante.



Le carte giocate per muovere la pedina sulla casella **campo base** non vengono scartate. Sono completamente eliminate dal gioco. **Non potranno più essere utilizzate** per questa partita.

*Suggerimento: Questa mossa permette di eliminare dal mazzo le carte deboli e rendere la spedizione più "efficace". È possibile così continuare a pescare le carte migliori con il valore più alto.*

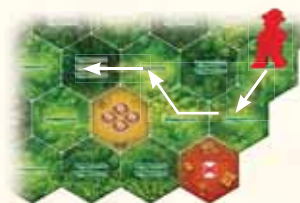
**Esempio:** Sara gioca la carta *Esploratore* e muove la pedina di 1 casella verde.



Poi gioca la carta *Scout* e muove la pedina di 2 caselle.



In ultimo, gioca la carta *Capo spedizione* e muove la pedina sulla casella con valore 3.



**Importante:**



Non è possibile muovere la propria pedina sulle caselle montagna (nere) o su caselle che sono già occupate da un altro giocatore.

## B - Acquistare una carta

Per ogni turno di gioco è possibile acquistare 1 nuova carta, sia che si abbia o meno mosso la propria pedina.

Le carte con il simbolo della moneta hanno un valore pari al numero riportato. **Tutte le altre carte** valgono  $\frac{1}{2}$  moneta ciascuna. Ogni giocatore sceglie cosa giocare e somma fra loro i valori delle singole carte. La somma totale rappresenta l'ammontare di soldi che può spendere per acquistare una nuova carta.

Dal pannello mercato il giocatore di turno sceglie una carta fra quelle che può permettersi di acquistare e la posiziona scoperta nel **mazzo degli scarti**. **Non può giocare la carta acquistata in questo turno di gioco né inserirla fra le carte che ha in mano**. La carta verrà poi inserita nel mazzo principale con tutte le altre carte che formano il mazzo degli scarti.

**Esempio:** In questo turno di gioco Giorgio decide di non muovere la sua pedina perché vuole effettuare un consistente acquisto di carte. Innanzitutto gioca tutte le carte che ha in mano: 1 viaggiatrice, 1 fotografa, 1 esploratore e 1 marinaio. A questo punto somma i valori delle singole carte:



1 moneta



+ 2 monete



+ 1/2 moneta



+ 1/2 moneta

= 4 monete



Prezzo di acquisto = 4 monete

Giorgio può permettersi di acquistare dal mercato qualsiasi carta desideri, che costi però al massimo 4 monete. Sceglie di acquistare il trasmettitore (prezzo di acquisto 4 monete) e lo posiziona nel suo mazzo degli scarti.


### Come si possono acquistare le restanti carte spedizione?

All'inizio del gioco, si può scegliere tra uno dei 6 diversi mazzi di carte spedizione presenti sul pannello mercato. Una volta terminate le 3 carte che formano ciascun mazzo, è possibile avere accesso alle carte che si trovano accanto al pannello mercato.

Se sul pannello mercato c'è una posizione vuota, si può acquistare una qualsiasi carta spedizione fra quelle che il giocatore di turno può permettersi, scegliendola anche fra quelle che non si trovano sul pannello. Se la carta scelta proviene da uno dei mazzi che si trovano accanto al pannello mercato, si posiziona il mazzo corrispondente nella posizione vuota. Ogni volta che si crea una posizione vuota sul pannello mercato, si ha accesso alle restanti carte spedizione.

### Carte speciali: Oggetti



Queste carte sono contrassegnate con un simbolo di una carta con una croce sopra . Si possono giocare le carte oggetto solo **una volta** per ciascuna partita. La carta oggetto, una volta giocata, viene eliminata dal gioco (rimettendola nella scatola). **Non** va inserita nel mazzo delle carte scartate!

**Eccezione:** Se viene giocata una carta oggetto senza però essere utilizzata in base alla sua funzione (ad es. per attraversare una casella rovine o per spenderla con il valore di  $\frac{1}{2}$  moneta), la si posiziona sul proprio pannello spedizione dopo averla giocata e poi la si inserisce nel mazzo degli scarti.

È possibile trovare una panoramica di tutte le carte spedizione nel **glossario** a pagina 8.

## Fase 2 - Scarta

Ogni giocatore, al termine del proprio turno di gioco, inserisce nel mazzo degli scarti e **a faccia in su tutte le carte che ha messo sul pannello spedizione** durante la fase 1 (**cioè tutte le carte che ha giocato ad esclusione di quelle che sono state eliminate dal gioco**). Se il giocatore ha in mano ancora delle carte (esperti o oggetti), può scegliere di tenerle per il prossimo turno o di scartarle. Può decidere per ciascuna delle carte, individualmente.

## Fase 3 - Pesca

Il giocatore di turno pesca dal proprio mazzo principale tante carte fino ad averne in mano 4.

**Il mazzo principale è finito?** Se il mazzo principale non contiene sufficienti carte da pescare per il prossimo turno di gioco, si inizia a prenderne quante possibili. Si mischia poi il mazzo delle carte scartate e lo si usa come mazzo principale da cui pescare. Ora è possibile pescare le carte che mancavano.

Il turno passa al giocatore successivo.

### Blocchi



I blocchi sono ostacoli sul percorso. Il primo giocatore che desidera superare un blocco deve soddisfare i requisiti illustrati sopra (numero dei simboli presenti sul blocco). Per fare ciò, il giocatore gioca le sue carte nello stesso modo in cui le giocherebbe se dovesse muovere la sua pedina. Il giocatore può conservare il blocco e utilizzarlo in caso di spareggio al termine del gioco. Una volta rimosso il blocco, tutti i giocatori possono avanzare liberamente sulle caselle che precedentemente erano bloccate.

I blocchi funzionano esattamente come tutte le altre caselle. *Ad esempio, si può usare una carta Capo Spedizione (3 macheti) per soddisfare la richiesta di 1 machete, e poi continuare a spostare la pedina sulla casella verde adiacente (se presente).*

## FINE DEL GIOCO



Quando un giocatore raggiunge una delle 3 caselle della tessera d'arrivo, ha inizio l'ultimo round (il giocatore posizionerà la sua pedina su El Dorado liberando la casella finale). Gli altri giocatori rimasti in gioco iniziano il loro ultimo turno. La partita finisce una volta completato il round.

*Se l'ultimo giocatore di un round raggiunge le caselle finali per primo, il gioco termina immediatamente senza ricorrere all'ultimo round.*

### Cosa accade in caso di pareggio?

Se con l'ultimo round più giocatori raggiungono El Dorado, vince il giocatore che ha collezionato il maggior numero di blocchi. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore i cui blocchi hanno il valore più alto.

## REGOLE PER 2 GIOCATORI

Preparate il gioco normalmente. Le regole per muovere le pedine, acquistare le carte e scartare quelle usate sono le stesse. All'inizio del gioco ogni giocatore riceverà due pedine del colore scelto. Il giocatore che inizia per primo posiziona le proprie pedine sulle caselle di partenza #1 e #3, mentre l'altro userà le caselle #2 e #4. Per vincere, occorre raggiungere El Dorado con **entrambe** le pedine. Se entrambi i giocatori raggiungono El Dorado con la seconda pedina durante l'ultimo round, si applicano le regole previste in caso di pareggio.

All'inizio del proprio turno di gioco, il giocatore sceglie a quale pedina associare la carta utilizzata. Muove quella pedina e poi sceglie di nuovo la pedina prima di giocare la carta successiva.

**Non è possibile** usare una stessa carta per entrambe le pedine, dividendo, ad esempio, il suo valore. Inoltre, tutte le pedine hanno la funzione di barriera – **non è possibile** muovere la pedina su una casella già occupata da un'altra pedina – anche se si tratta della propria!

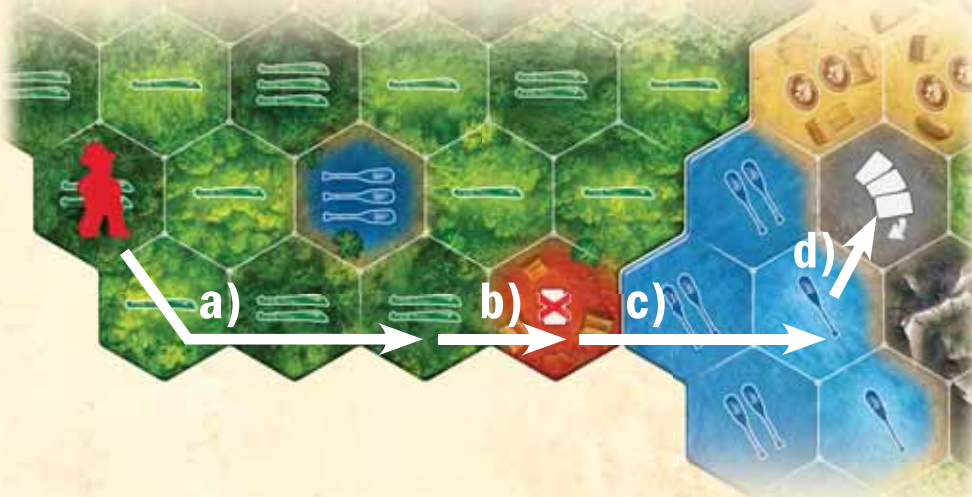
## ESEMPIO DI UN TURNO DI GIOCO COMPLETO

Anna ha in mano le seguenti carte:

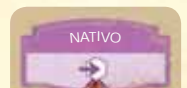
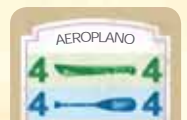


### Fase 1 - Gioca

- Come prima cosa, Anna gioca la carta Cartografo e pesca altre 2 carte dal suo mazzo principale.



- a)** Successivamente, Anna inizia a **muovere** la sua pedina. Gioca la carta Pioniere e si sposta di 3 caselle (machete 1 + machete 2 + machete 2).
- b)** Poi, si sposta su un campo base adiacente. Per poter eseguire questa mossa, deve rinunciare ad una carta che ha in mano. Sceglie la carta *Viaggiatrice* e la elimina dal gioco.
- c)** Per continuare a muovere la sua pedina, Anna gioca la carta Aeroplano con la funzione di “pagaia”. Decide di utilizzare questa carta per attraversare due caselle fiume adiacenti (pagaia 2 + pagaia 1). Poiché non utilizza la potenza residua della carta *Aeroplano*, questa va persa. Anna deve eliminare la carta Aeroplano dal gioco e la rimette nella scatola.
- d)** Come mossa successiva, decide di giocare la carta Nativo e sposta la sua pedina sulla casella rovine. La carta Nativo le permette di ignorare i requisiti richiesti dalla casella e ciò significa che Anna non deve giocare le 3 carte che ha in mano.



- Anna usa una carta per acquistarne una nuova. Gioca la carta *Giornalista* e quindi ha a disposizione 3 monete.
- Poiché sul pannello mercato c'è una posizione vuota, può acquistare qualsiasi carta spedizione che desidera. Sceglie la carta *Bussola* (2 monete) e la inserisce nel mazzo delle carte scartate. Poiché può acquistare solo 1 carta, la moneta restante va persa.
- Infine, sposta il mazzo delle carte *Bussola* nella posizione vuota presente sul pannello mercato.

### Fase 2 e Fase 3

Anna prende tutte le carte che ha giocato durante il suo turno e le posiziona sul proprio pannello spedizione nel mazzo degli scarti. Poi pesca 4 carte dal suo mazzo principale.

## VARIANTE GROTTA



Una volta acquisita una certa bravura, provate la variante grotte. L'obiettivo resta quello di raggiungere per primi El Dorado, ma avrete anche la possibilità di esplorare delle grotte durante la spedizione. In queste grotte troverete dei gettoni che vi daranno dei vantaggi in più.

Durante la preparazione del gioco, mischiate i 36 gettoni grotta. Tenendo i gettoni **coperti**, formate delle pile di 4 gettoni ciascuna e posizionate ciascuna delle pile su ogni casella montagna che riporta l'immagine di una grotta.

Se la vostra pedina si ferma proprio **accanto** ad una grotta, esploratela. (La vostra pedina deve fermarsi in una casella adiacente alla grotta; non potete esplorare una grotta se ci passate semplicemente vicino). Per effettuare l'esplorazione, prendete il primo gettone della pila e posizionate di fronte a voi **a faccia in su**. Potete prendere tutti i gettoni grotte che desiderate e giocarli durante il vostro turno.

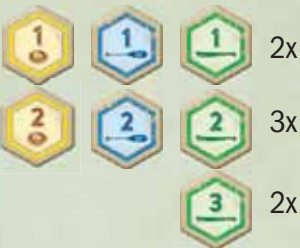
**Nota Bene:** Prima di esplorare di nuovo la stessa grotta, è necessario innanzitutto muovere la pedina su una casella non adiacente alla grotta. Solo successivamente si può tornare sulla casella adiacente alla grotta ed esplorarla di nuovo. Non si può muovere la pedina "attorno" alla grotta per ottenere più gettoni!

Una volta ottenuto un gettone grotta, potete giocarli durante lo stesso turno di gioco o conservarlo per un turno successivo. I gettoni grotta già giocati sono **eliminati dal gioco** e possono essere rimessi nella scatola.



**Esempio:** Giulio gioca la carta Scienziato e muove la pedina sulla casella giungla accanto ad una grotta. Prende il gettone grotta e lo posiziona a faccia in su di fronte a sé. Decide di usare immediatamente il gettone grotta per spostare la pedina sulla casella successiva. Anche questa casella si trova vicino alla stessa grotta di prima, ma poiché Giulio si è spostato fra due caselle adiacenti alla grotta non può prendere un altro gettone. Come alternativa Giulio poteva decidere di conservare il gettone grotta per muovere la pedina in un secondo momento o per acquistare una carta.

### Il gioco contiene i seguenti gettoni grotta:



Gettone machete, moneta, o pagaia per muovere la pedina su caselle dello stesso colore-simbolo.

In alternativa, si possono usare i gettoni moneta per acquistare una carta.



2x

Giocate questo gettone subito dopo aver usato una carta Oggetto. Invece di eliminare la carta Oggetto dal gioco, la potete inserire nel mazzo delle carte scartate durante la fase 2 del proprio turno di gioco.



2x

Dopo aver giocato questo gettone, si può muovere la propria pedina passando sopra o accanto ad una casella già occupata per tutto il proprio turno di gioco. Le caselle montagna restano però escluse.



2x

Questo gettone ha la stessa funzione della carta Nativo. Usatelo per spostare la pedina su una qualsiasi delle caselle adiacenti, ignorando i requisiti richiesti. Non potete usare questo gettone per spostare la pedina su una casella già occupata o su una casella montagna.



2x

Giocate questo gettone per cambiare il simbolo della carta che desideri usare. Ad esempio, si può usare la carta Capo spedizione (machete 3) come moneta o come pagaia con valore 3.



4x

Questi gettoni permettono di pescare una carta aggiuntiva dal tuo mazzo principale. Proprio come la carta Cartografo, questo gettone permette di giocare la carta nel turno di gioco durante il quale la si ha pescata.



4x

Giocate questi gettoni per eliminare dal gioco una qualsiasi delle carte che si hanno in mano.



3x

Questi gettoni permettono di sostituire le carte che si hanno in mano. Quando si gioca il gettone, è possibile decidere di posizionare sul pannello spedizione fino a 4 carte che si hanno in mano. Successivamente si possono pescare dal proprio mazzo principale tante carte quante ne sono state scartate precedentemente.

# GLOSSARIO

## Carte spedizione



Le carte verdi permettono di liberare un sentiero attraverso la giungla.



Le carte blu offrono le pagaie per attraversare i fiumi.



Le carte gialle danno monete per attraversare i villaggi o assoldare nuovi membri da aggiungere alla spedizione.



Le carte jolly bianche permettono di scegliere, quando vengono giocate, **uno dei tre simboli**: machete, pagaia, o moneta.

## Carte azione

Potete giocare le carte viola in un qualsiasi momento durante il vostro turno di gioco, sia mentre muovete la pedina, sia quando acquistate una nuova carta. Seguite le istruzioni riportate sulla carta e poi continuate a giocare. Non dimenticatevi di eliminare dal gioco le carte con il simbolo una volta usate!



Quando giocate la carta *Trasmettitore* potete prendere una qualsiasi delle carte spedizione senza doverla pagare. Scegliete una carta dal pannello mercato o da uno dei mazzi adiacenti. Inserite la carta pescata nel mazzo delle vostre carte scartate, come da regolamento. Ricordatevi di eliminare dal gioco la carta *trasmettitore* una volta usata.



La carta *Cartografo* permette di pescare due carte del proprio mazzo principale e di usarle nello stesso turno di gioco. Se il proprio mazzo principale è terminato, si mischia il mazzo delle carte scartate e lo si usa come mazzo principale.



La carta *Bussola* permette di pescare 3 carte ma deve essere eliminata dal gioco una volta usata.



La carta *Scienziato* viene utilizzata per ottimizzare l'esito della propria spedizione. Permette di pescare immediatamente un'altra carta e, se lo si desidera, è possibile eliminare dal gioco una qualsiasi delle carte che si hanno in mano.



La carta *Diario di viaggio* permette di pescare 2 carte e di eliminare dal gioco fino a 2 delle carte che si hanno in mano. Sfortunatamente la carta *Diario di viaggio* deve essere poi eliminata dal gioco.



Poiché i *Nativi* conoscono molto bene la conformazione del territorio, quando si gioca la carta *Nativo* è possibile spostare la propria pedina di una casella ignorando i requisiti richiesti. La carta *Nativo* può anche eliminare i blocchi, ma non può essere utilizzata per muovere la propria pedina su una casella già occupata o su una casella montagna.

Ringraziamenti: Reiner Knizia ringrazia tutti i giocatori di prova, che hanno contribuito allo sviluppo di *El Dorado*, in particolare Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson e Dave Spring.

© 2019

Ravensburger S.r.l.  
Via Enrico Fermi, 20 • I-20090 Assago (MI)  
www.ravensburger.com